Крошечные существа

Существа крохотного размера - наименьшие из существ в Dungeons and Dragons, способные уместиться в куб объемом в 2,5 фута и менее. Обычно данный класс существ включает в себя импов, кошек и спрайтов. Из-за своего размера крошечные существа живут при несколько других законах: им сложнее нанести вред, но они имеют меньше очков здоровья. Они не способны поднимать и носить большой вес и должны использовать крошечную броню. Крошечных существ нельзя назвать необычными, но встречаются среди них и особенно удивительные.

Жизнь крошечного существа

Различия между крошечными персонажами и существами среднего размера заключаются в следующем:

Грузоподъемность

Ваша грузоподъёмность равна вашему значению Силы, умноженному на 3. Вы можете толкать, тащить или поднимать вес, в 2 раза превышающий вашу грузоподъёмность (или в 6 раз превышающий вашу Силу). При этом ваша скорость опускается до 5 футов.

Очки хитов и кости хитов

На 1 уровне крохотные существа получают на 2 очка хитов меньше, чем средние персонажи того же класса. Кроме того, кости урона уменьшаются на 1 размер (д6 становится д4). Так же уменьшается количество получаемых очков хитов за уровень (вы получаете на 1 хит/уровень меньше).

Класс доспеха

Вы получаете +1 бонус к вашему КД из-за трудностей, возникающих при сражении со столь малым существом.

Спасброски Ловкости и Силы

Крохотные игроки получают преимущество на спасброски по Ловкости и помеху на спасброски по Силе.

Крохотная броня

Если вы находитесь не в поселении с большим количеством крохотных существ, вы должны приобретать специальное снаряжение. Это снаряжение, как правило, стоит вполовину меньше от обычной цены, но может оцениваться торговцем и любым другим образом.

Броня, которую вы покупаете подходит вам по категории и весит 1/4 от нормальной, но функционирует так же, как и обычная.

Некоторые пояснения от автора

При помощи данных правил для малых созданий я сделала попытку уравновесить реалистичность, функциональность и веселье от игры. Я избегала правил, которые могут ухудшить игру крошечными персонажами, даже если это имело смысл с точки зрения логики (например, отсутствие хитов).

Все правила, что я использую - в основном различные версии реалистичного представления маленьких существ. В максимально возможной степени я включала правила, необходимые для баланса с первыми (так, например, преимущество на спасброски Ловкости уравнивает помеху на спасброски Силы).

Я знаю, что эти правила в основном делают некоторые вещи невозможными для маленьких игроков. Некоторые классы просто неиграбельны, такие как варвары и паладины. Я бы очень хотела избежать этого, но я не вижу способа без полного игнорирования логики.

Оружие

Крошечное существо может использовать только легкое оружие для средних существ. Они должны удерживать лёгкое оружие в двух руках, чтобы использовать его нормально.

Вместо владения боевым посохом или палицей крошечные существа получают владение дубинкой, а существо, получившее владение легкими арбалетами, получает владение ручным арбалетом.

Пространство и досягаемость

Крошечные существа могут передвигаться в пространстве, занятом средними и более крупными существами, при этом предоставляя шанс для провоцированной атаки. Они должны сократить дистанцию до 0 футов, то есть им необходимо находиться в том же пространстве, что и атакуемое существо, чтобы использовать атаку оружием или заклинанием с дальностью касания.

Фэйри

Фэйри - это крошечные существа, обыкновенно встречающиеся в Стране Фей. Большинство из них добросердечны, но существуют и злобные их представители. Как правило, фейри порхают на крошечных крыльях, и каждый из них имеет глубинную связь со Страной Фей и её магией.

Особенности Фэйри

Увеличение характеристик. Ваша Ловкость увеличивается на 2.

Возраст. Фэйри отличаются долгожительством и легко проживают целые века.

Мировоззрение. Большинство фэйри являются нейтрально-добрыми, хотя довольно много и хаотичных. Очень малая часть из них имеет злое мировоззрение.

Размер. Все фэйри имеют весьма малые размеры тела. Ваш размер - крошечный. Скорость передвижения для Вашего размера составляет 20 футов.

Темное зрение. Ваше фейское происхождение позволяет вам видеть ночью, вы способны видеть в темноте и при тусклом освещении. Вы можете видеть при тусклом освещении на расстоянии до 60 футов от себя, как при ярком свете, и в полной темноте - как при тусклом освещении. Вы не различаете цвета в темноте, только оттенки серого.

Невидимость. В качестве действия вы можете стать невидимым до конца Вашего следующего хода, либо до совершения вами атаки или использования заклинаний с целеуказанием на другого персонажа. Использовав данное умение, Вы не можете использовать его повторно, пока не совершите продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Сильване, языке Фейвилда.

Разновидности. Вы можете выбрать одну из трех частых разновидностей фейри, указанных ниже.

Пикси

Пикси - это крошечные счастливые феи со светящимися крыльями бабочки. Они чрезвычайно радостные и любопытные, и они любят знакомиться с новыми людьми. Они одеты в причудливые одежды из листьев и желудей, которыми они гордятся.

Увеличение характеристик. Ваша Харизма увеличивается на 1.

Крылья Фейри. Вы имеете пару крыльев и умеете летать со скоростью 30 футов. Вы не можете летать в средней или тяжёлой броне.

Фейское сопротивление магии. Вы совершаете с преимуществом спасброски по Интеллекту, Мудрости и Харизме против магии.

Врождённое колдовство. Вы знаете заговор *мастерство друидов [druidcraft]*. Когда вы достигнете 3 уровня вы сможете использовать заклинание *сон [sleep]* один раз в день, как заклинание первого уровня.На 5 уровне вы можете использовать заклинание *указание [suggestion]* один раз в день. Базовой характеристикой для их использования является Харизма.

Спрайт

Спрайты - воинственные феи с крыльями, напоминающими драконьи. Они крошечны, но стойки и способны на на всё для защиты собственного дома. Спрайты могут судить о мировоззрении существа просто дотрагиваясь до него, и если они не удовлетворены им, то они поражают врага стрелами из своих крошечных луков.

Увеличение характеристик. Ваше Телосложение увеличивается на 1.

Крылья Фейри. Вы имеете пару крыльев и умеете летать со скоростью 30 футов. Вы не можете летать в средней или тяжёлой броне.

Чувство Сердца. В качестве действия вы можете определить чувства существа, которого касаетесь. Вы узнаёте эмоции существа в данный момент. Цель должна совершить спасбросок Харизмы против сложности 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы; вы также узнаете мировоззрение существа. Небожители, исчадия и нежить автоматически проваливают спасбросок. После использования данного умения вы не можете использовать его повторно, пока не совершите короткий или продолжительный отдых.

Лук спрайта. Вы получаете владение особым крошечным луком, наносящим 1к4 колющего урона и обладающего дальностями 30/90 футов. В качестве действия Вы способны призвать такой лук, также Вы можете призывать стрелы как часть атаки из лука. Лук, призванный таким образом, исчезает, если оказывается за 5 футов от Вас, а призванные стрелы исчезают после каждой атаки ими.

Брауни

Брауни - полезные маленькие фэйри, населяющие человеческие жилища. Они помогают по дому, чиня вещи и, порой, готовя еду, но только под покровом глубокой ночи. Они ненавидят, когда их замечают, и любят, когда им оставляют немного еды, особенно кашу и мёд.

Увеличение характеристик. Ваша Мудрость повышается на 1.

Инструменты покровителя. Вы получаете владение инструментами травника и плотника, а так же кухонной утварью.

Быстрота. Ваша базовая скорость увеличивается до 30 футов.

Врождённое колдовство. Вы можете колдовать заклинание *починка [mending]* без использования материальных компонентов. В периоды между отдыхом, коротким или продолжительным, вы можете читать заклинание *чудо-ягоды [goodberry]*, заменяя при этом материальные компоненты на пищу.

Ожившая мягкая игрушка

Большинство мягких игрушек - всего лишь мягкие мешочки с набивкой, но некоторые из них являют собой нечто большее. Иногда игрушка может обрести чувствительность, став одержимой, будучи оживлённой с помощью магии, либо благодаря духу из другого измерения.

Эти ожившие игрушки могут иметь любой характер, но многие, кажется, обладают личностями, похожими на тех детей, которые владели ими. Некоторые остаются со своими детьми, другие же выходят в мир искать свое счастье.

Имена мягких игрушек

Большинство мягких игрушек сохраняют имена, данные им детьми, владеющими ими ранее, но некоторые берут новые имена. Следующие имена являются идеями о том, как ваш ребенок мог называть Вас. Если вы выбираете своё - это может быть что угодно.

Имена мягких игрушек: Мистер Медведь, Обнимашка, Туту, Дунька, Лохматик, Сильвестер, Снежок, Шипучка, Грызунчик, Искорка.

Особенности мягких игрушек

Увеличение характеристик. Ваша Харизма увеличивается на 2, и ваша Ловкость увеличивается на 1.

Возраст. Благодаря своей природе у мягких игрушек долгая жизнь. Большинство переживет человека.

Мировоззрение. Мягкие игрушки могут иметь любое мировоззрение, но большинство предпочитает нейтральное.

Размер. Вы обладаете размером нормальной мягкой игрушки-животного. Ваш размер крохотный.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 25 футам.

Тёмное зрение. Вы привыкли к темноте детской комнаты, и Вы превосходно видите в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Мягкое тело. Вы получаете сопротивление дробящему урону и иммунитету к урону от падения. Однако вы получаете уязвимость к урону от огня.

Ложная Внешность. В то время как вы остаетесь неподвижны и не двигаетесь, вас не отличить от нормальной мягкой игрушки.

Милые Манеры. Вы имеете преимущество на проверки Харизмы (Убеждение), но помеху на проверку Харизмы (Запугивание).

Естественная Скрытность. Вы владеете навыком Скрытность.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и одном языке на котором говорил ваш владелец.

Гомункул

Гомункулы - крошечные конструкты, созданные при помощи ритуала из глины, пепла, корня мандрагоры и крови. Они создаются магами как более мощные фамильяры. Как правило, они используются в качестве посланников и шпионов, так как гомункул может телепатически общаться со своим хозяином на любом расстоянии.

При игре за гомункула вы играете существо вне его привычного места обитания. Определитесь, как именно вы покинули своего создателя и хозяина - вас освободили, вы сбежали, или он встретил несвоевременный конец?

Имена гомункулов

Многие гомункулы ведут своё существование без имени, но некоторые получают прозвища, особенно приключенцы, находящиеся далеко от своего хозяина. Вы можете иметь любой псевдоним, который вы выберете, даже имя другой расы, которое вы подобрали во время путешествия.

Особенности гомункулов

Увеличение характеристик. Ваш Интеллект повышается на 2, а Ловкость на 1.

Возраст. Гомункул - конструкт и создаётся на века, а процесс старения можно обратить при помощи квалифицированного ремонта.

Мировоззрение. Гомункулы обычно нейтральные или придерживаются таких же взглядов, что и хозяин, но некоторые нарушают это правило, особенно когда убегают от своих создателей.

Размер. Гомункулы размером с белку. Ваш размер - крохотный.

Скорость. Гомункулы имеют короткие ножки. Ваша базовая скорость перемещения - 20 футов.

Темное зрение. Гомункулы создаются в качестве тайных разведчиков, поэтому у вас есть превосходное способности видеть в темноте и при тусклом освещении. Вы можете видеть при тусклом освещении до 60 футов от себя, как при ярком свете, и в полной темноте - как при тусклом освещении. Вы не различаете цвета в темноте, только оттенки серого.

Крылья. Большинство Гомункулов создано крылатыми. Вы имеете скорость полёта 30 футов. Вы не можете летать в средних или тяжёлых доспехах.

Тело Конструкта. Ваше тело было создано специально, и поэтому действует несколько иначе, чем у большинства существ. Вам не нужно есть, пить, или спать. Вы все еще должны отдыхать достаточное количество времени, чтобы получить пользу короткого или длительного отдыха. В дополнение, вы имеете преимущество на спасброски против яда, и у вас есть сопротивление урону от яда.

Разум Конструкта. Ваш разум был создан с защитой от контроля любого существа, кроме вашего создателя. Вы обладаете преимуществом на спасброски против эффектов очарования.

Телепатическая Связь. Когда вы находитесь в пределах 30 футов от дружественного согласного существа, вы можете сформировать телепатическую связь с ним. Пока у вас есть эта связь, вы можете общаться телепатически, пока вы находитесь в пределах 1 мили от него. Если вы имеете эту связь с существом - вы потеряете свою предыдущую связь.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и двух других языках, которые знал ваш создатель.

Переведено на Нотабеноиде
http://notabenoid.org/book/69348/367069

Переводчики: DUNGEONS_GUEST, takatakitu

При поддержке сайта Dungeons&Dragons.ru
http://www.dungeonsanddragons.ru